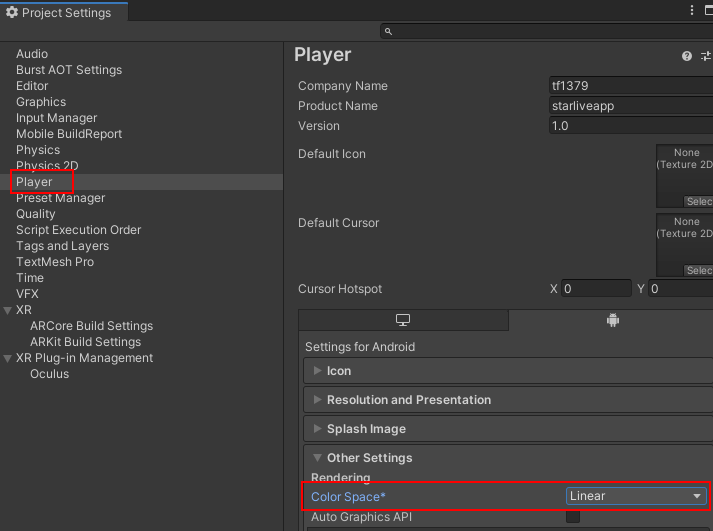
# 什么是bloom

显示器有最大亮度，所以一般用LDR(0-1的值)表示，1就代表最大值，

自然界真实情况，没有最大亮度限制，HDR用来表示0-1亮度外的亮度，但是显示器有最大亮度限制

超过1的值怎么显示呢，就是把亮度更高的位置表现出更强的泛光效果，这个就是bloom，所以bloom跟hdr相关，

Unity开启hdr的开关在camera中，另外要使用线性颜色空间（区别LDR描述的Gamma空间）



用于模拟更高亮度，并不是一种真实物理效果

# 原理

# 流程

从原始图copy一份，模糊，再合并到原图上

# 盒式滤波